

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dengan keterbatasan yang dimiliki, manusia seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Untuk menjembatani proses internalisasi belajar mengajar yang demikian, diperlukan media pendidikan yang memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan. Oleh karena itu, semakin banyak peserta didik disuguhkan dengan berbagai media dan sarana prasarana yang mendukung, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan mampu diserap dan dicernya (Ahmad suyuti, Juli 2008).

Berbagai kemudahan memperoleh informasi dari berbagai penjuru dunia dapat kita nikmati dalam hitungan detik. Dengan teknologi yang luas ini kita harus dapat memanfaatkannya. Diantara teknologi informasi yang hampir disetiap tempat kita temukan adalah komputer. Sekarang komputer sangat berkembang pesat hampir setiap tahun komputer selalu mengalami perkembangan dan perubahan.

Seiring perkembangan teknologi, komputer juga mempunyai beberapa komponen yang ada di dalamnya yaitu komponen komputer seperti hardware dan software. Hardware sendiri juga memiliki beberapa bagian seperti I/O device dan storage. Adapun software yang juga mempunyai pembagian golongan yaitu system

unit dan communication device.

Dari sekian banyak pembahasan yang sudah ada seperti hardware dan software di kalangan sekolah menengah atas kebanyakan hanya mendapatkan banyak teori akan tetapi seorang siswa kurang mengetahui langsung bentuk maupun fungsi dari software maupun hardware.

Penyampaian seorang guru terhadap murid hanya sebatas penyampaian materi dan berupa slide presentasi Microsoft power point, dan itu hanya membuat siswanya merasa bosan dan jenuh. Untuk itu penulis membuat sebuah aplikasi media pembelajaran pengantar teknologi informasi sebagai media pembelajaran alternative yang lebih mengarah ke animasi multimedia pengantar teknologi informasi yang bertujuan agar seorang siswa tidak merasa jenuh dan bosan dengan adanya animasi ini penulis mendapatkan ide untuk membuat "APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI" sebagai judul tugas akhir.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang sebelumnya dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas adalah:

- Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran pengantar teknologi dan informasi dengan basis multimedia menggunakan adobe flash.
- Bagaiman memvisualisasikan animasi aplikasi media pembelajaran pengantar teknologi informasi menggunakan adobe flash.

- Bagaimana membuat kualitas soal didalam aplikasi media pembelajaran pengantar teknologi informasi.

1.3 BATASAN MASALAH

Supaya pembahasan masalah lebih mendalam dan terperinci, maka pembahasan masalah dibatasi menjadi:

- Cara menyajikan aplikasi media pembelajaran pengantar teknologi informasi yang menggunakan 2 dimensi.
- Aplikasi menjelaskan tentang :
 1. *Hardware*
 - Beberapa bagian yang mencakup perangkat keras computer.
 2. *Software*
 - Pembagian dari beberapa jenis dari perangkat lunak pada komputer.
 3. sistem operasi
 - Penjelasan dari beberapa tentang sistem operasi komputer.
 4. jaringan komputer.
 - Beberapa jenis dari pada jaringan komputer.
- Pengguna media pembelajaran adalah murid sekolah menengah atas.
- Kurikulum yang digunakan pada aplikasi media pembelajaran adalah, KTSP Kementerian Negara Riset dan Teknologi, tahun 2006.

1.4 MANFAAT

- Membangun aplikasi ini sebagai tugas akhir dengan tujuan pembuatan aplikasi media pembelajaran pengantar teknologi dan informasi yang bisa menjadikan media belajar untuk kalangan murid sekolah menengah atas.
- Menyajikan media pembelajaran dengan animasi, agar seorang murid sekolah menengah atas tidak merasa bosan ketika belajar.

1.5 TUJUAN

- Membangun aplikasi media pembelajaran dan digunakan sebagai media pembelajaran di kalangan sekolah menengah atas.
- Meningkatkan sarana media pembelajaran yang sudah ada dengan beberapa animasi dan suara menggunakan aplikasi adobe flash.

1.6 METODOLOGI Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi adalah kerangka teoritis yang digunakan penulis untuk menganalisa, mengerjakan atau mengatasi masalah yang dihadapi. Metode penelitian sangat penting karena baik buruknya hasil penelitian tergantung dari metodologi yang digunakan. Metodologi dalam pelaksanaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Studi literatur

Pada tahap ini akan dilakukan studi terhadap literatur-literatur yang berhubungan dengan MEDIA PEMBELAJARAN PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI menggunakan Flash.

Studi literatur dalam sebuah penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan dan bagaimana cara mengerjakannya, kemudian seberapa berbeda penelitian yang akan kita lakukan.

2. Diskusi kelompok

Diskusi kelompok mengenai materi dan kegiatan yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir.

3. Bimbingan

Bimbingan tugas akhir dilakukan dengan dosen pembimbing, diantaranya membahas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan topik tugas akhir

4. Pengembangan aplikasi

Metodologi yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi ini dilakukan pengorganisasian beberapa tahap pengerjaan yang terkait pada waktu. Satu lamanya pengerjaan tahap-tahap pekerjaan tersebut merupakan satu iterasi.

5. Iterasi pertama

Pada tahap ini akan dilaksanakan literatur-literatur yang berhubungan dengan pembuatan MEDIA PEMBELAJARAN PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI ini.

6. Iterasi kedua

Tahap selanjutnya adalah penerapan konsep pembuatan MEDIA PEMBELAJARAN PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI ini.

7. Iterasi ketiga

Pengolahan data-data yang diperlukan dan melakukan

implementasi coding.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II STUDI PUSTAKA

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang Informasi materi yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir dan *flash*.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan MEDIA PEMBELAJARAN PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI ini.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem.